MEGA DRIVE
ラングリッサーII
取扱説明書

ごあいさつ

このたびはメガドライブカートリッジ「ラングリッサーII」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をよくお読みいただき正しい使用法でお楽しみください。なお、本書は大切に保管してください。

使用上のご注意

●電源OFFをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。

●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になります。

●薬品を使って拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

●カートリッジは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。

●保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●健康上の注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失などの症状を起こす人がいます。

こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

もくじ

はじめに

このゲームはファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションRPGです。目的はプレーヤーである君が指揮官となって軍を率いて勝利を得ることです。連続した20以上のシナリオは、大きな1つのストーリーでつながっていますが、それぞれの勝利条件や敵の陣営・攻撃は違います。様々に変化する局面に打ち勝っていくために、あなたの指揮官としての判断・実行力が問われるでしょう…

遊ぶ前に!

シミュレーションゲームが得意な方や、前作を遊んでもらった方も最低「ゲームのコツとヒント」だけは読んでください！この「ラングリッサーII」ならではの独特なシステム等を抜粋しています。

前作のストーリー

遥か古より、手にした者に無限の力を授けると謳われていた伝説の秘剣「ラングリッサー」。その剣を奪おうとする者と守ろうとする者たちの間で多くの血が流されていったが、古き英雄の末裔バルディア王家の手によって長い間守られ続けていた…
しかしダルシス帝国皇帝ディゴスは、この秘剣を手に入れ大陸を制覇するという野望を抱き、大軍を従えバルディアを制圧、ラングリッサーを奪ってしまった。ところが、ラングリッサーを奪ったために、剣によって封印されていた闇の軍勢も復活してしまったのだ。
バルディアの王子レディンは多くの仲間の力をかりて、ダルシス軍を打ち破りラングリッサーを取り戻すことに成功する。そして闇の軍勢も撃破し、剣と共に再び封印したのであった…

前作から数百年後…

ストーリー

バルディア王国はすでになく、「ラングリッサー」もすでに伝説の剣となっていた頃、レイガルド帝国は大陸各地への侵攻を始めていた。しかし、その背後には闇の王子ボーゼルと、聖剣「ラングリッサー」と相対する魔剣「アルハザード」が絡んでいるという。
アルハザードを手に入れた帝国は、その封印された真の力を解放する事と同時に、大陸統一というあまたの王が夢に見、そして敗れていった大いなる野望を果たそうとしていたのだ。
そしてその計画は着実に進みつつある…

プロローグ

イェレスの空、赤き凶星昇りし年、遥か呪われしヴェルゼリアの地より、大いなる野望を抱きし者現る。
かの者、自らを帝王と名乗りて、人馬を従え雷を纏て、嵐を呼ばん。帝王の軍勢通りし跡、憎悪の炎さえついて、失意の虚無が裾をたなびき事、鬼神のごとし。もてる雷にて敵を撃つこと、邪竜のごとし。全ては欲望の象徴、黒き大剣を求むるが為なり。
古の黒き大剣、すなわち“アルハザード”は、人の血を吸いてなお、その狂気を増し、異形なる者どもを呼びいだし、この世を屍土にかえるなど、人知を越えた存在なり。其れは力なり。其れは世界なり。其れは闇なり。故に大剣を得し者は世界を征したり。世の覇者なり。故に大剣は古より闇を司りて、人の争いの種なればこそ、心ある者に地中深く封ぜられ、今は長き眠りにいたり。其れは眠れる悪魔なり。かの帝王、剣を振り翳さんとする時、再び深い闇がこの大地を覆うであろう。

キャラクター紹介（味方）

主人公（ファイター）

幼少の頃に両親を亡くし、冒険者として旅を続けてきた。前作の主人公、レディンとクリスの子孫にあたるため、性格、容姿的にはレディンに似ており、周囲の者をひきつける魅力がある。
熱血漢でないものの、正義感は強い。
なお名前を付けない場合は、エルウィンという名前になる。

ヘイン（ウォーロック）

サルラス領の近くの村に住んでいた魔法使いで、主人公と初めて会った時から、仲の良い親友のような関係になっていた。明るい性格であまり悩み込むことはない。さらにまだ少年としての幼さが抜け切らないため、あまり頼りになるようなタイプではない。しかし彼の魔法の能力はまだ未知数で、いずれ大魔導師になれる程の才能を秘めている。

シェリー（ファイター）

ランスとナームの子孫にあたり、カルザス城のお姫様である。ただし自由奔放な性格ゆえか、よく城を抜け出しては剣の腕をみがいている。
旅の途中で出会った主人公からレイガルド帝国の目的を知り、それを阻止すべく共に戦うことになる。

リアナ（クレリック）

ヘインとは幼なじみで、サルラス領近くの光の神殿で巫女をしていた。しかしレイガルド帝国に追われ、そこを主人公に助けられることになる。そして帝国の手から逃れるべく、主人公と共に旅をすることになった。

キース（ホークナイト）

シェリーの治めるカルザス城の飛兵部隊の隊長であり、シェリー直属の部下でもある。一度戦闘になると、沈着冷静で有能な軍人となる。寡黙な性格だが、よく城を抜け出すシェリーのため悩みが絶えないらしい。今度もまた城を抜け出したシェリーを探す任務の途中で、主人公と出会う。

アーロン（ファイター）

少々とぼけた感じのする老人だが、シェリーの剣の師である。その剣の腕前は、一戦を退いたとはいえ、かなりのものである。高齢ゆえに体力がないという欠点を、力より技で攻める戦法をマスターすることにより克服した彼は、他の仲間に劣らないほど強力な戦士である。途中で村に立ち寄ったシェリーより事態を知り、共に戦うことになる。

スコット（ファイター）

サルラス領主の息子で、騎士見習い。騎士になるための修業として主人公と共に、リアナをエストールの光の大神殿へ連れて行く旅に手を貸す。序盤では弱気で頼りのない性格だが、成長していくにつれ、戦闘能力だけでなく精神的にも立派な騎士として育っていく。

ジェシカ（ウォーロック）

魔法によって寿命を延ばし、さらに転生を繰り返して生き続けている大魔導師。今ではラングリッサーの秘密を知る、唯一人の人物となっている。20年ほど前に転生したばかりなので、まだ魔力は弱く、人里はなれた山奥で、魔法の研究や修業を行っている。

レスター（クロコナイト）

まだ若く、海賊稼業をやっていた頃、ある戦いで傷ついたときにジェシカに助けられたらしい。それ以来、ジェシカに恩を返すため、転生によって赤子となったジェシカが育つまで守ってきた。今ではジェシカの隠れ家の回りを警備しながら、魔術を学んでいる。性格は粗暴だが、義に厚い人物である。

キャラクター紹介（敵）

ベルンハルト（エンペラー）

たった一代にして国を興した、武勇にも知略にも長けた帝王。彼の下には有能な配下が多く、また彼らの信望も厚い。
ボーゼルと出会ったことにより、アルハザードとラングリッサーの存在を知った彼は、大陸の統一を果たすため、各地に侵略を開始した。

エグベルト（ザーヴェラー）

50数齢という年齢にして、全ての魔法を究めた恐るべき天才。戦略家や策略家としても有能な彼は、宮廷魔術師として帝国を陰から支えている。帝王への忠義は厚く、彼なしで帝国の歴史は語れないが、その強大な魔力と知力ゆえ、帝国宮廷内でも、恐れられている。
一流魔導師から編成された、黒竜魔導師団を従えている。

レオン（ロイヤルガード）

大陸最強とうたわれる程強力無比なレイガルド帝国騎士団。その中でも頂点を究める「青竜騎士団」の隊長である彼は、数々の栄光と無敗の戦歴を誇るが、無為な争いは好まない。
部下からの信頼も厚く、帝王に対する忠誠心も高い。
クールな性格をしているが、実は情の深い人物である。

バルガス（ジェネラル）

レイガルド帝国の二大兵団のうち「火竜兵団」を率いている将軍。猛将として近隣諸国からも恐れられている。
多くの戦場で鍛え上げられた彼の実戦的戦術は、いずれ主人公を苦しませることになる。

イメルダ（ジェネラル）

同じくレイガルド帝国の二大兵団の一つ「氷竜兵団」を率いている女将軍。冷酷でプライドの高い女性である。

闇の軍勢

ボーゼル（ダークマスター）

前作ではカオスを呼び出し、そのため自らも深手を負ってしまった。
そして今度は帝王ベルンハルトを利用し、アルハザードとラングリッサーを手に入れようとたくらんでいる。

？（ダークプリンセス）

ボーゼルの術をかけられ、ダークプリンセスとして操られている女性。出生や生い立ちは全て謎に包まれている。
闇の力を得ている彼女は、強力な魔術を事もなげに使うことができる。

ゲームの遊び方

●ゲームスタート

カセットを入れて電源を入れると、オープニングデモが始まります。このときにスタートボタンを押すと、タイトル画面が現れます。タイトル画面でスタートボタンを押すと「START」、「LOAD」とメニューが表示されるので、方向ボタンで選びCボタンで決定してください。

START：　ゲームを初めからスタートします。
まず初めに主人公の名前を８文字以内で決めてください。名前をつけないと自動的にエルウィンという名前になります。

LOAD：　あらかじめセーブしたところからゲームをスタートします。
セーブとロードについては下で詳しく説明します。

※名前入力は文字を選んでCボタンで決定、Bボタンでキャンセルしてください。

●ゲームオーバー

シナリオの敗北条件のどれか一つでも満たした場合は、ゲームオーバーとなります。
スタートボタンを押せば、オープニングデモに戻ります。

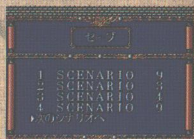
セーブとロードの方法（データの保存と呼び出し方）

セーブには「シナリオクリアの時点」で行うものと、「シナリオの途中」で行うものの２種類あります。

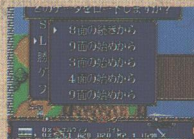
シナリオクリア時のセーブ：

シナリオ終了のたびに表示され最高４つまでデータを保存できます。

シナリオ途中でのセーブ：

ゲームプレイ中のデータが１つだけ保存できます。強敵などと戦う前にはこのセーブが役に立ちます。
セーブは設定メニュー（P19）で行います。

こまめにデータは保存しておこう！

ロード

セーブが２種類あるのでロードデータにも２種類あります。
ロードはスタート時か設定メニューで行います。

セーブとロードがあれば好きなときに続きが楽しめる！

●コントロールパッドの説明

ボタンの配置は設定メニューの「ゲーム設定」コマンドで好きなように変更することができます。(P19参照)

※X、Y、Zボタンはスタートボタンと同じ機能です。

この表のボタンは通常のボタン設定です。

	ゲーム進行中	メニュー画面
方向ボタン	カーソルの移動	カーソルの移動
スタートボタン	設定メニューを開く	使用しません
Aボタン	まだ行動をしていないユニットのいる部隊を検索します。	コマンドの決定
Bボタン	取消／押しながら方向ボタンを押せばカーソル高速移動	取消
Cボタン	決定／カーソルが自軍ユニットの上ならコマンドメニューを開く／カーソルが敵軍ユニット又は、NPC※ユニットの上ならユニットデータの表示	決定

※NPCとはノンプレイヤーキャラクターのことで、プレイヤーが直接動かせない味方のユニット（駒）のことです。

●ゲームの流れ

この「ラングリッサーII」は次々とシナリオをクリアしていくゲームです。
ひとつのシナリオは次の手順で進んでいきます。

大陸図表示
これまでの進軍ルートが表示されます。 →P11

↓

プロローグ
シナリオのストーリーが表示されます。
その後、勝利／敗北になる条件と、そのほか画面の下に敵やNPCユニット一覧が表示されます。 →P11

↓

出撃準備
戦闘に備えての出撃準備をします。
☆傭兵を雇う →P11
☆アイテムの装備 →P12
☆ショップでアイテムの売買をする →P12
☆縮小マップ上のポイントに指揮官を配置する →P13

↓

ゲームスタート
自軍フェイズ（自分のユニットに命令を与えて作戦行動を行います）と敵軍フェイズ（敵軍の作戦行動が行われます）が、どちらかが勝利するまで繰り返されます。 →P14〜P21

↓

敗北 → **ゲームオーバー**

勝利
クリアボーナスとして経験値が加算されます。

↓

戦闘結果報告
戦闘結果が表示され、ここでクリアボーナスとしてお金が加算されます。 →P22

↓

セーブ画面
データを保存できます。 →P8 (P22)

↓

次のシナリオへ進む

フェイズ（PHASE）とは？

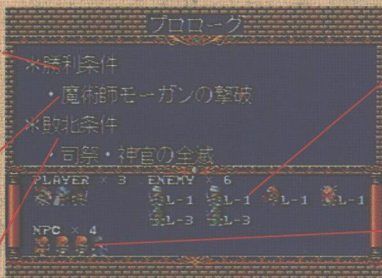
フェイズとは自軍と敵軍がそれぞれのユニット（駒のこと。ただしNPCは除く）に対して命令を与え作戦行動させることです。味方（PLAYER）のフェイズと敵（ENEMY）のフェイズが交互に1度ずつ行われ、これを1ターンという単位で表します。ラングリッサーIIでは、プレイヤーは自分のキャラクターたちに攻撃や移動等の命令を与えて、その行動 を行わせるゲームなのです。

大陸図表示

これまでの進軍ルートが表示されます。

Cボタンを押す

プロローグ

これまでのストーリーと、このシナリオの勝利条件敗北条件が表示されます。さらに画面下には、敵とNPCユニットの一覧が表示されます。

※Bボタンで表示スピードアップ。方向ボタン上下でストーリーの見直しもできる。

Cボタンを押す

出撃準備

好きなコマンドを選び傭兵やアイテムで装備をかためてください。マップ上に指揮官を全て配置すればゲームスタートです。

傭兵を配属したい指揮官を選びCボタンで決定します。(既に傭兵を雇っている場合は画面左下に表示されています)。画面に表示されている傭兵の中から好きな種類を選択してください。Cボタンを1回押すごとにカーソル部分の傭兵を1人選び、Bボタンで1人キャンセルができます。

1指揮官に配属できる傭兵は最大6人までですが、種類はいろいろと選べます(指揮官がクラスチェンジをすると雇える傭兵の種類は増えていきます)。その指揮官の配属傭兵が終わったら、ENDでほかの指揮官の設定ができます。指揮官を選ぶ画面でBボタンを押せば前のメニューに戻ることができます。

・雇える傭兵の種類が多く画面からあふれている場合はカーソルが表示されます。方向ボタンの左右であふれた種類の傭兵も見ることができます。

雇った傭兵はそのシナリオだけのものだから注意するんだぞ！

アイテム装備

アイテムを装備させたい指揮官を選びCボタンで決定します（すでに装備している場合は画面左下に表示されています）。
アイテムを選びCボタンで決定して、Bボタンでキャンセルしてください（その指揮官が装備できないアイテムは暗い色になります）。
アイテムには「WEPON（武器）・PROTECTER（防具）・ITEM（その他）」の3種類があり、それぞれを1つずつ装備できます。何も装備したくないときは「装備しない」を選んでください。
3つの装備を決めると、その指揮官の設定は終了します。

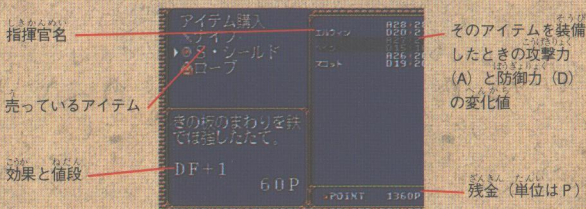
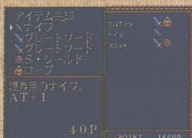
そのユニットが現在装備しているアイテム。

他人が装備しているアイテムは装備できないぞ！

ショップ

まずアイテムを「買う」か「売る」かを選びCボタンで決定をします。
Bボタンで前のメニューに戻ることができます。

★アイテムを買う

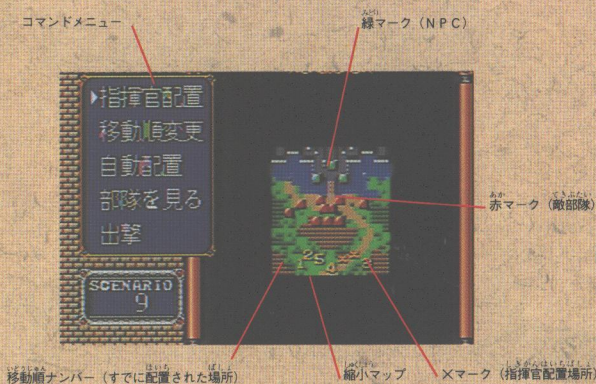
各シナリオごとにショップで売っているアイテムは違います（そのアイテムを装備できない指揮官は暗く表示されます）。

★アイテムを売る

いらないアイテムを売ることができます。装備をしているアイテムは売れません。（「ラングリッサー」のような売れないアイテムは表示されません）

店では売っていないアイテムも存在するぞ！
敵を倒して奪ったり、マップ上で探したりして手に入れよう！

残金に注意しよう！また、持てるアイテム数には制限があるからいらなくなったアイテムはどんどん売ってしまおう！！さらに効果の分からないアイテムは「売る」モードを利用して確かめることができるぞ！

指揮官配置

縮小されたマップ上に各指揮官たちを配置します。
「指揮官配置」を選んだら、配置したい指揮官を選びCボタンで決定します。次にマップ上に表示されている×マークから配置したい場所を選びCボタンで決定します。
以下すべての指揮官に対してこの作業を行います。(指揮官選択時に名前の横に番号が表示されます。これが移動順ナンバーで、この順番に傭兵の行動が行われます。)
※すでに配置された指揮官は暗く表示されています。

ステージによっては指揮官が自動的に配置され、決定してしまう面もあるぞ！

「部隊を見る」コマンドを選べば、敵やNPCのデータを見ることができます。縮小マップ上の赤マーク（敵部隊）か緑マーク（NPC）を選び、Cボタンを押してください。

移動順変更

移動順ナンバーを変更します。２人の指揮官をCボタンを押して選ぶと２人の移動順ナンバーが入れ替わります。

自動配置

指揮官を自動的に配置します。

すべての指揮官を配置し終わったら「出撃」を選びCボタンを押す。

ゲームスタート

自軍の指揮官とその部下のユニット（駒）に命令を下して作戦を行います。ゲームの進行はターンという単位で進み、戦闘は「自軍フェイズ（PLAYER PHASE：自分の順番）」と「敵軍フェイズ（ENEMY PHASE：敵の順番）」が交互に1度ずつ行われます。自軍、敵軍のどちらかが勝つまでこのターンを繰り返します。

画面の見方

画面には色々な情報が表示されます。その意味をよく把握してプレイしましょう。

ユニットの見方

味方は右向き、敵は左向きに表示されます。

ユニットシンボル
ユニットの種類を示します。行動が終了したユニットは白黒になります。

魔法マーク
ユニットに魔法がかけられている時に表示されます。どの魔法がかけられているかは情報ウインドウの魔法省略記号を見れば分かります（P15参照）。

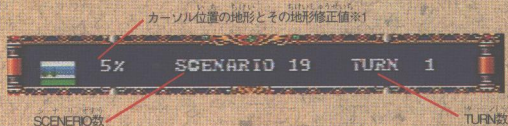
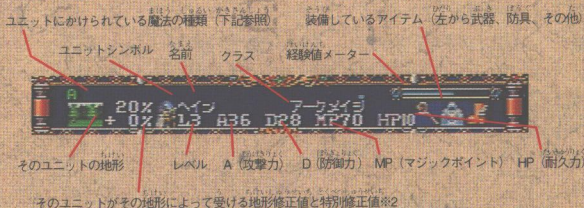
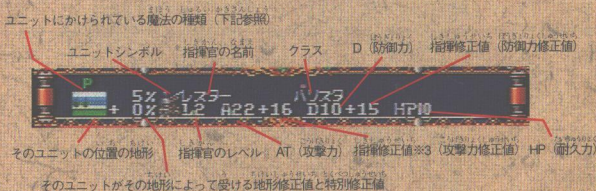
部隊マーク
同じ部隊にいることを示すマークです。味方は青、敵は赤、NPCは緑です。

指令アイコン
指揮官にのみつくマークです。部下への司令をいみしています。（P21参照）

Eマーク
行動終了したユニットにはEマークが表示され、もう動かすことはできません。また×マークのユニットはNPCで味方キャラクターですが命令をすることはできません。

HP（耐久力）
味方は青、敵は黄色です。最大10でダメージを受けると減少し、0になるとそのユニットは消滅します。

情報ウインドウの見方

☆カーソルがユニットの上にないとき

☆カーソルが指揮官ユニットの上にあるとき

☆カーソルが傭兵（部下）ユニットの上にあるとき

魔法の種類の記号

緑の文字（自分の仲間にかけると有利になる魔法の意味）	A=アタック P=プロテクション R=レジスト
黄の文字（敵にかけられたら不利になる魔法の意味）	S=スリープ Z=ゾーン C=チャーム M=ミュート

《用語解説》

※1地形修正値：その地形がもたらす防御に対する有利さの値です。

※2特別修正値：そのユニットの属性（移動形態）と地形の関係によって生まれる、防御に対する有利さの値です。（たとえばマーマンだと水上に強い）

※3指揮修正値：その指揮官の指揮範囲内にいる部下にプラスされる値で、攻撃修正値（A＋）と防御力修正値（D＋）２種類がある。指揮官自身にはプラスされません。

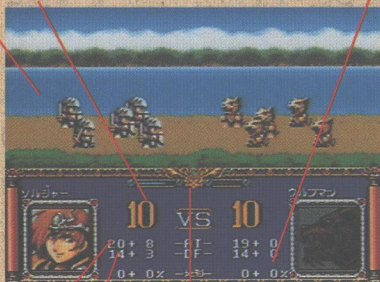
指揮範囲について

指揮範囲とは、その指揮官が自分の部下に対して指揮修正値をあたえることのできる範囲のことです。この指揮範囲内の部下には指揮修正値（攻撃力修正値と防御力修正値）がプラスされるので有利です。ただし、これは敵も同じです。

マップ上でユニットにカーソルを合わせると、その部隊の指揮官の指揮範囲が表示されます。味方は青、敵は赤、NPCは緑に点滅します。

指揮範囲

戦闘時の説明

戦場　HP（耐久力）　地形修正値

AT（攻撃力）と攻撃修正値

DF（防御力）と防御力修正値

経験値メーター（一杯にたまるとレベルが上がります）

HPが低くなると攻撃回数が減少し、相手に与えるダメージが減ってしまうぞ！

敵の指揮官を倒すとその部隊は全滅します。このとき消滅した部下の経験値は得られないから要注意！相打ちの時は敵味方どちらにも経験値は入らないのだ。

ユニットのもつ能力

	項目	説明
全ユニットの能力	クラス	ユニットの種類。色々なクラスに成長でき、それぞれ能力が異なる。
	A又はAT(攻撃力)	この数値が大きいほど敵に与えるダメージが大きい。
	D又はDF(防御力)	この数値が大きいほど敵から受けるダメージが小さい。
	HP(耐久力)	どのユニットも最大値は１０。攻撃を受けると減ってゆき0になると消滅します。指揮官が0になるとその部隊は全滅です。指揮官だけは「治療」コマンドでＨＰを3だけ回復できます。 また、自分の部下を指揮官に隣接させると（上下左右）、プレイヤーフェイズ開始時にこの部下のＨＰが3回復します。
	MV(移動力)	1度に移動できる距離（マス）。ただし実際の移動距離は、地形によって変わります。
	属性	そのユニットの移動状態です。例えば、「飛兵」は空を飛べるので、高山を越えることができます。

	項目	説明
指揮官のみの能力	名前	指揮官の名前
	L又はLV (レベル)	経験値をためるとレベルが上がります。高レベルほど戦闘や魔法の効果が有利にはたらきます。またレベル１０でクラスチェンジ することができます（レベルは1に戻ります）。
	経験値メーター	自分自身（指揮官）やその部下が敵ユニットを倒すと、経験値が 入ります。メーターが一杯になるとレベルアップして、能力が上昇したり、魔法を覚えたりします。
	指揮範囲	自分の部下の戦闘が有利にはたらく領域です。この領域にいる部下には指揮修正値（攻撃力修正値と防御力修正値の２つがある）が＋されます。もちろん領域が大きいほど有利になります。
	+A(攻撃力修正値)	指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
	+D(防御力修正値)	指揮範囲内にいる部下に加算される指揮修正値です。
	MP	マジックポイントです。魔法を使うたびにＭＰを消費します。「治療」コマンドでＭＰを２回復することができます。
	使える魔法	クラスによって使える魔法が違います。レベルアップしてどんどん使える魔法を増やし、また効果範囲や威力を強くしましょう（クラスチェンジしても覚えた魔法は忘れません）。
	雇える傭兵	クラスによって雇える傭兵は違います。クラスチェンジをすれば、雇える傭兵の種類は増えていきます。

会話

ゲーム中には、援軍が現れたり、アイテムを見つけたりと多くのイベントが用意されています。Cボタンで次のメッセージに進みます。

レベルアップ

敵を倒せばその指揮官に経験値が入ります。たくさんためてキャラクターを強く成長させましょう（指揮官の部下が敵を倒しても、経験値はその指揮官のものになります）。レベルアップすると能力が上がったり、魔法を覚えたりすることがあり、さらに魔法の範囲や威力、戦闘時にダメージを受けにくくなるなど有利になります。レベルが１０になるとクラスチェンジを行うことができます。
※敵も同じく成長をしてゆきます。

クラスチェンジ

クラスチェンジを行うとレベルは１に戻りますが、「レベルアップ」→「クラスチェンジ」を繰り返してキャラクターを強く成長させましょう。
またクラスチェンジしても、一度覚えた魔法の種類・攻撃値・防御値・最大MP値・雇える傭兵の種類はもちこすことができます。

クラスチェンジの進み方やクラスの能力は、それぞれの表を参考にしよう！
「自軍指揮官ユニット能力表」（P２４～２５参照）
「クラスチェンジ表」（P３０～３１参照）

コマンド（命令）のメニューは大きく分けて「設定メニュー」と「メインメニュー」との２種類があります。

★設定メニュー★

フェイズの終了やゲームの設定を行うコマンドのメニューです。スタートボタンを押すと「設定メニュー」が現れます。そこで命令したいコマンドを選びＣボタンを押してください。

◆フェイズ終了◆

自軍のフェイズを終らせて、敵のフェイズに入ります（自軍フェイズ終了後にＮＰＣがいる場合は、このＮＰＣユニットが行動し終わってから自軍フェイズは終了となります)。
※敵のフェイズ中Ｂボタンを押し続けることによって、ゲームを高速化できます（待ち時間を短縮できますが、敵の行動が分かりにくくなるので、状況に応じて使い分けてください)。

このコマンドを行わないとゲームは進みません！

◆勝利条件◆

プレイ中のシナリオの勝利条件／敗北条件が表示されます。

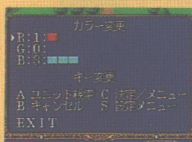
◆ゲーム設定◆

ゲームをプレイする様々な環境を設定できます。コマンドを方向ボタンで設定して下さい。決定後はＢボタンで前に戻ります。

◎ゲーム速度
カーソルスピードや敵フェイズの待ち時間等が早くなります。

◎表示速度
ウインドウやメッセージの表示速度を速くできます。

◎戦闘シーン
戦闘シーンをカットできます。

◎コンフィグ
コントロールパッドのボタン設定やウインドウの色を変えることができます。
キー設定の変更は変えたいボタンの場所にカーソルを合わせて、変更したいボタンを押してください（Sとはスタートボタンのことです)。設定以後、「EXIT」で終了してください。

カラー変更の行い方

変更したい色（R：レッド　G：グリーン　B：ブルー）にカーソルを合わせ、ＡボタンとＣボタンで濃淡を調節してください。（Ａで濃く、Ｃで淡くなります。）

◆LOAD◆　セーブしてあるデータをロードします。　Ｐ８参照
◆SAVE◆　シナリオ途中のデータを１つだけ保存できます。　Ｐ８参照

★メインメニュー★

ユニットに対する命令をするコマンドのメニューです。命令したいユニットにカーソルを合わせCボタンを押すとメインメニューが現れます。そこで命令したいコマンドを選びCボタンで決定してください。

Eマークのユニットには命令できないぞ！ただし、自軍指揮官ユニットの「指令」コマンドのみ何度でも使用できる！

※×マークのユニット（NPC）と敵には命令ができないのでメインメニューは現れませんが、ユニットデータは 表示されます。

◆移動◆（全ユニットが使用可能なコマンド）

マップ上に移動できる範囲が表示されて、NPCと敵を除く自軍ユニットを動かすことができます。
ブーツ型のカーソルを方向ボタンで動かし、移動場所を選んだらCボタンで仮決定します（この時点ならBボタンで元に戻すことができます)。もう一度Cボタンを押すとユニットには移動終了を示すEマークが表示されます（そのユニットは、もうこのターンでは移動させることができません)。移動場所の仮決定時に、敵を攻撃できる距離にいるときは、そのまま敵を攻撃できます。
(下記参照)

ユニットの移動範囲は地形によって変化するぞ。また、味方のマスは通過できるが、敵のマスは通過できないのだ。

◆攻撃◆（全ユニットが使用可能なコマンド）

自分のユニットや上記のように移動場所の仮決定時に攻撃可能範囲に敵がいる場合は、攻撃が可能です。その時カーソルは「剣」や「弓」の形に変化するので、そのカーソルを攻撃したいユニットに合わせてCボタンで決定してください。攻撃をしたくないときは、自分のユニットの上にカーソルをおいてCボタンを押してください。
(仮移動時の攻撃ならカーソルは「ブーツ」の形に戻ります。さらにもう一度Cボタンを押してください)

こちらが攻撃を仕掛ければ、敵も反撃をしてくるぞ！

※攻撃後はEマークが表示されユニットの行動は終了です。

※ユニットの攻撃範囲はそのユニットに隣合った上下左右の敵です（ただしエルフやバリスタなどの弓兵部隊は離れたところから攻撃ができます)。

◆魔法◆（指揮官ユニットのみが使用できるコマンド）

魔法を唱えます。使える魔法の種類はクラスチェンジの過程で異なります。また威力や効果範囲もレベルにより変化してゆきます。各魔法は消費するMPが決まっていて、残りMPがそれに満たない場合は使用できません。

まず魔法のメニューが表示されるので、使いたい魔法を選びます。使える魔法が7つ以上の時は、方向ボタンの左右で他の魔法も見ることができます。魔法をCボタンで決定すると、マップ上に射程距離が表示されます。その時カーソルは「杖」の形に変化します。そのカーソルを魔法をかけたい所に合わせ、Cボタンを押せば魔法の効果範囲が表示されます。それらを確認してからもう一度Cボタンを押して実行します（途中でBボタンを押せば前に戻ります)。

攻撃や移動のあとでは「魔法」は使えない

効果範囲を確かめてから
魔法を実行しよう。

◆治療◆（指揮官ユニットのみが使用できるコマンド）

指揮官自身に対してのみ使用できるコマンドです。これを使用するとＨＰが３、ＭＰが２回復します。

攻撃や移動のあとではこの「治療」は使えないのだ。
また、自分の部下を指揮官に隣接させると（上下左右)、自軍フェイズ開始時にこの部下のＨＰが３回復 します（敵も同様)。

◆指令◆（指揮官ユニットのみが使用できるコマンド）

部下は手動でも動かせますが、コンピュータ任せの自動操作も可能です。この時の各指揮官から部下に対して出される指令内容の設定です（その設定は指揮官ユニットに指令アイコンとして表示されます)。フェイズ終了時に「E」マークのないユニット、つまり「手動」による命令を行わなかったユニットは、指令内容にそった動きを自動的に開始します。

	移動	攻守バランスのとれた行動をします。
	攻撃	移動よりも攻撃重視の行動をします。
	防御	自分からは攻撃をしかけなくなります。
	手動	自動操作は一切行われません。

このコマンドだけは何度でも使用できるのだ！部下が勝手に動いてほしくない時だけ「手動」にすれば便利。

※最初の設定状態は「移動」になっています。

勝利（シナリオ終了）

各シナリオの勝利条件を満たすと、シナリオクリアとなります。更にやられた傭兵の数が少ないと、攻撃修正値（A+）が上昇することがあります。キャラクター同士の会話が交わされた後に、生き残った指揮官に対してボーナスとして経験値が与えられ戦果報告に移ります

※やられてしまった指揮官は次のシナリオから復活します。

敗北（ゲームオーバー）

各シナリオの敗北条件を満たすと、ゲームオーバーです。どれかボタンを押せばオープニングに戻るので、セーブしたところからやり直してください。

戦果報告

どれだけ敵を倒したかが表示され、お金（単位はP）に換算されます。さらにシナリオクリアボーナスとしてお金が加算されます。

セーブ（シナリオクリア時のセーブ）

最高で４つセーブできます。好きなファイルナンバー（１～４）を選び、Cボタンを押せばセーブできます。

次のシナリオへ

アイテム一覧表

まだまだたくさんあるぞ！
○は装備できる、×は装備できないの意味です。

武器

名称	値段	歩兵	魔使	僧侶	水兵	飛兵	騎兵	盗賊	効果
ナイフ	50	○	○	×	○	○	○	○	AT+1
ウォーハンマー	120	○	×	○	○	○	○	○	AT+2
グレートソード	300	○	×	×	○	○	○	×	AT+4
ワンド	150	○	○	○	○	○	○	○	魔法射程+2、魔法ダメージ+1
デビルアックス	2,500	○	×	×	○	○	○	×	AT+8、DF-3
ロングボウ	250	×	×	×	×	×	×	○	AT-2、MV-2、射程距離1～3
アーバレスト	1,250	×	×	×	×	×	×	○	AT-4、MV-3、射程距離1～6

防具

名称	値段	歩兵	魔使	僧侶	水兵	飛兵	騎兵	盗賊	効果
S・シールド	60	○	×	○	○	○	○	○	DF+1
L・シールド	200	○	×	×	○	×	○	×	DF+2
チェインメイル	400	○	×	○	○	○	○	○	DF+3
ローブ	80	○	○	○	○	○	○	○	DF+1、魔法耐久力UP

その他

名称	値段	歩兵	魔使	僧侶	水兵	飛兵	騎兵	盗賊	効果
ルーンストーン	10,000	○	○	○	○	○	○	○	特殊なクラスチェンジが可能
クロス	300	×	×	○	×	×	×	×	防御修正+2、魔法耐久力UP
ネックレス	900	○	○	○	○	○	○	○	指揮範囲+2、防御修正+3
オーブ	1,000	×	○	○	×	×	×	×	最大MP×2、魔法射程+3
スピードブーツ	600	○	○	○	×	×	×	○	MV+2（部下も含む）

※魔使とは魔法使いのことです。

自軍指揮官ユニット能力表

クラス	属性	A(AT)(攻撃力)	D(DF)(防御力)	MV(移動力)	指揮範囲	+A(攻撃力修正値)	+D(防御力修正値)
ファイター	歩兵	1	2	5	2	0	2
クレリック	僧侶	2	1	5	2	0	4
ウォーロック	魔使	3	2	5	2	4	2
ロード	歩兵	3	6	5	3	2	4
ナイト	騎兵	6	3	8	3	6	2
ホークナイト	飛兵	7	2	8	3	2	4
クロコナイト	水兵	6	3	6	3	5	3
ヒーラー	僧侶	2	6	5	2	3	5
ソーサラー	魔使	4	4	5	2	5	4
シャーマン	魔使	3	5	5	2	4	4
ハイロード	歩兵	4	6	5	3	3	4
ハイランダー	騎兵	9	4	11	4	5	3
マジックナイト	騎兵	7	4	10	4	6	3
ユニコーンナイト	特殊騎兵	6	5	10	4	6	2
ドラゴンナイト	飛兵	6	6	9	4	4	3
サーペンナイト	水兵	4	7	7	3	5	4
プリースト	僧侶	3	6	5	3	4	6
ビショップ	僧侶	4	5	5	3	5	4
メイジ	魔使	5	4	5	3	6	4
アークメイジ	魔使	7	4	5	4	7	5
ウィザード	魔使	6	5	5	4	6	6
ハイプリースト	僧侶	4	7	5	3	6	7
セイント	僧侶	6	7	5	3	8	8
セージ	歩兵	4	7	5	3	7	5
パラディン	騎兵	7	5	10	4	9	6
ソードマスター	歩兵	6	7	5	3	8	7
ナイトマスター	騎兵	8	4	11	4	10	5
グランナイト	騎兵	8	9	8	4	8	8
シルバーナイト	特殊騎兵	7	6	8	4	10	6
ドラゴンロード	飛兵	10	4	10	4	9	6
サーペンロード	水兵	5	9	8	4	10	6
キング	歩兵	8	7	5	4	8	8
レンジャー	盗賊	9	6	7	0	7	5

MP (マジックポイント)	使える魔法	雇える傭兵
1		ソルジャー
3	ヒール1，プロテクション	ガードマン
4	マジックアロー，アタック	ガードマン
3	ヒール1，プロテクション	パイク，ソルジャー
2	アタック	ホースマン
3	トルネード	グリフォン
2	アタック	マーマン
6	ターンアンデット，ヒール1，フォースヒール1	モンク
8	ファイヤーボール，イリュージョン	エルフ
7	サンダー，イリュージョン	ガードマン，パイク
5	フォースヒール1，アタック	エルフ，ファランクス
4	プロテクション，スリープ	ヘビーホースマン，グラディエーター
8	ファイヤーボール，スリープ	グラディエーター，ヘビーホースマン
8	ミュート，チャーム，ヒール1	グラディエーター，ヘビーホースマン
4	ファイヤーボール，アタック	ホースマン，グリフォン
4	ブリザード，プロテクション	マーマン，エルフ
10	ターンアンデッド，ヒール2，ミュート	モンク，ファランクス
12	ファイヤーボール，フォースヒール1，ミュート	モンク，グラディエーター
14	トルネード，スリープ，レジスト	エルフ，グラディエーター
14	メテオ，ブリザード，ゾーン	ファランクス，バリスタ
14	ブラスト，ゾーン，レジスト	アーマソルジャー，バリスタ
12	フォースヒール2，スリープ，レジスト	ファランクス，アーマソルジャー
6	トルネード，ヒール2，スリープ	アーマソルジャー，バリスタ
8	アースクエイク，ヒール2，ミュート	ファランクス，アーマソルジャー
6	トルネード，フォースヒール1	モンク，エンジェル
3	トルネード，プロテクション	ファランクス，アーマソルジャー
4	ブリザード，アタック	ドラクーン，アーマソルジャー
0	プロテクション，ゾーン，アースクエイク	ファランクス，ドラクーン
2	トルネード，ゾーン	グリフォン，ドラクーン
4	サンダー，フォースヒール1	アーマソルジャー，エンジェル
4	サンダー，フォースヒール1	バリスタ，グラディエーター
8	ヒール2，アタック，レジスト	バリスタ，アーマソルジャー
12	ブラスト，トルネード，レジスト	

自軍部下ユニット能力表

雇う部下の能力もよく理解しておきましょう。

ユニット名	A(AT)	D(DF)	MV	属性	雇う値段
パイク	18	18	5	槍兵	50
ファランクス	22	22	5	槍兵	100
ソルジャー	20	14	5	歩兵	40
グラディエーター	23	19	6	歩兵	70
アーマソルジャー	25	22	5	歩兵	140
ホースマン	24	15	10	騎兵	60
ヘビーホースマン	26	19	9	騎兵	110
ドラクーン	27	21	8	騎兵	180
エルフ	19	8	6	弓兵	100
バリスタ	22	10	3	弓兵	250
モンク	21	19	6	僧侶	100
ガードマン	18	12	5	歩兵	20
マーマン	25	13	8	水兵	70
グリフォン	26	13	10	飛兵	70
エンジェル	24	19	12	飛兵	200

魔法一覧表

	魔法名	タイプ	対象	射程距離	効果範囲	消費MP	使用効果
攻撃魔法	マジックアロー		敵	5	1ユニット	1	炎の弾が敵をめがけて飛んでいく。
	ブラスト		敵	2	1ユニット	10	強力な純ｴﾈﾙｷﾞｰ弾をぶつける。
	サンダー	雷	敵	7	1部隊	4	雷雲を呼び寄せ、敵部隊の上に落雷させる。
	ファイヤーボール		敵	4	3マス分	2	大気中に大爆発を起こし、敵にﾀﾞﾒｰｼﾞを与える。
	メテオ		敵	10	2マス分	8	星界より幾つもの隕石を召喚し、目標めがけて落下させる。
	ブリザード		敵	0	4マス分	3	急激に大気を冷却し、局地的にﾋｮｳの嵐を起こす。
	トルネード	風	敵	0	3マス分	2	風を操り巨大な竜巻を発生させる。
	ターンアンデッド	聖	敵	0	4マス分	5	範囲内にいる指揮官以外のｱﾝﾃﾞｯﾄﾞを消滅させる。
	アースクエイク	地	敵	0	5マス分	12	地の精霊に働きかけ大地を揺るがす強力な魔法。
回復魔法	ヒール1		味方	6	1マス分	2	範囲内にいる仲間のHPを3ﾎﾟｲﾝﾄ回復する。
	ヒール2		味方	6	1マス分	4	範囲内にいる仲間のHPを全部回復する。
	フォースヒール1		味方	6	1部隊	3	1部隊の全ﾕﾆｯﾄのHPを3回復する。
	フォースヒール2		味方	6	1部隊	6	1部隊の全ﾕﾆｯﾄのHPを全部回復する。
補助魔法	スリープ	精	敵	4	1マス分	2	敵を眠らせる。寝ている間は攻撃できない。
	ミュート		敵	5	1ﾕﾆｯﾄ	3	敵周辺の空気振動を止めて魔法を封じる。
	ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ		味方	5	1部隊	2	1ﾀｰﾝの間、防御力修正値が+4される。
	アタック		味方	5	1部隊	2	1ﾀｰﾝの間、攻撃力修正値が+4される。
	ゾーン		敵	6	1ユニット	6	一時的に敵の指揮範囲を0にしてしまう。
	テレポート		味方	16	1部隊	5	味方1部隊を好きなところへ瞬間移動できる。
	イリュージョン		自分	?	?	2	傭兵を含め最大6体として、足りない人数分だけ分身を作る。分身は一度攻撃を受けると消滅。
	レジスト		味方	8	1部隊	2	1ターンの間、1部隊の傭兵の魔法抵抗力を上げる。
	チャーム	精	敵	4	1部隊	6	魔法で魅了し、一時的に敵を味方につける。

※効果範囲や威力はレベルで変化します。

※魔法のタイプの説明　雷：水上のユニットに追加ダメージ　風：飛行するユニットに追加ダメージ　聖：アンデッド（指揮官以外）を一撃で倒せる　地：飛行するユニットには無効　精：アンデッドには無効

※魔法に関する注意

・ゾーン、スリープ、ミュート、チャーム：これらの魔法は必ず成功するというものではありません。　魔法を唱えるキャラクターのレベルが、魔法をかけられる対象よりも高ければ高いほど成功率は高くなります。　また、かけられた対象は、レベルが高いほどこの魔法にかかりにくく、効果も解けやすくなっています。

・ミュート、ゾーン、チャーム：これらの魔法を敵の部下に使用することはできません。

・ヒール1と2、フォースヒール1と2：この魔法を使用すると、回復させた人数分、経験値を得ることができます。ただしHP10のユニットに魔法を使用しても、経験値は入りません。

地形修正値と属性別ユニットの移動消費度

	地形	平地	荒地	道路	森林	斜面	山岳	水上
	地形修正値	5	10	0	20	25	0	0
移動消費度	歩兵	1	1	1	1	2	-1	3
	僧侶	1	1	1	1	2	-1	3
	槍兵	1	1	1	1	2	-1	3
	弓兵	1	1	1	1	2	-1	3
	魔法使い	1	1	1	1	2	-1	3
	ガードマン	1	1	1	1	2	-1	3
	騎兵	1	2	1	3	3	-1	4
	特殊騎兵	1	2	1	1	2	-1	3
	飛兵	1	1	1	1	1	1	1
	盗賊	1	1	1	1	2	-1	2
	水兵	1	2	1	3	4	-1	1

	地形	城壁	城内	内壁	屋内	神殿	玉座	橋
	地形修正値	40	10	0	10	10	40	0
移動消費度	歩兵	4	1	-1	1	1	2	1
	僧侶	4	1	-1	1	1	2	1
	槍兵	4	1	-1	1	1	2	1
	弓兵	4	1	-1	1	1	2	1
	魔法使い	4	1	-1	1	1	2	1
	ガードマン	4	1	-1	1	1	2	1
	騎兵	-1	2	-1	2	2	4	1
	特殊騎兵	-1	3	-1	3	3	4	1
	飛兵	1	1	1	1	1	1	1
	盗賊	2	1	-1	1	1	1	1
	水兵	-1	2	-1	2	2	3	1

	地形	吊橋	空	洞窟	溶岩	墓地	船	河原
	地形修正値	0	0	10	0	5	5	0
移動消費度	歩兵	1	-1	1	-1	1	1	2
	僧侶	1	-1	1	-1	1	1	2
	槍兵	1	-1	1	-1	1	1	2
	弓兵	1	-1	1	-1	1	1	2
	魔法使い	1	-1	1	-1	1	1	2
	ガードマン	1	-1	1	-1	1	1	2
	騎兵	1	-1	2	-1	1	2	3
	特殊騎兵	1	-1	2	-1	1	2	1
	飛兵	1	1	1	1	1	1	1
	盗賊	1	-1	1	-1	1	1	2
	水兵	1	-1	2	-1	2	2	1

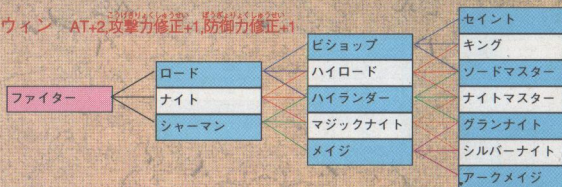
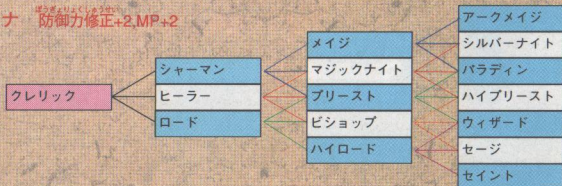
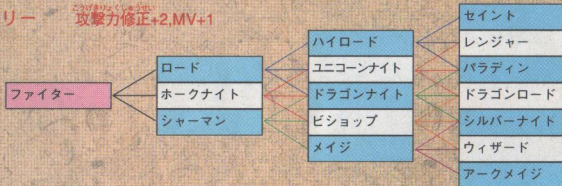
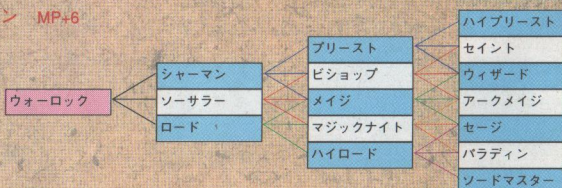
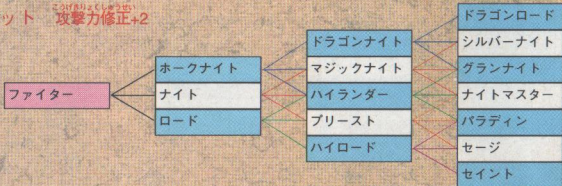
	地形	屋根	舷側	破壊	禁止	高壁
	地形修正値	25	5	5	0	0
移動消費度	歩兵	2	4	3	-1	-1
	僧侶	2	4	3	-1	-1
	槍兵	2	4	3	-1	-1
	弓兵	2	4	3	-1	-1
	魔法使い	2	4	3	-1	-1
	ガードマン	2	4	3	-1	-1
	騎兵	-1	-1	3	-1	-1
	特殊騎兵	-1	-1	3	-1	-1
	飛兵	1	1	1	-1	-1
	盗賊	1	2	2	-1	-1
	水兵	-1	-1	3	-1	-1

「地形修正値：単位%」とはその地形がもたらす防御に対する有利さの値です。ユニット移動消費度」とはその地形ユニットを進めた時に消費するMVの値です。
例：P26「自軍部下ユニット能力表」見れば騎兵であるホースマンのMV（移動力）は10で、上記の表を見れば「荒地」で騎兵の移動消費度は2となっています。だから、ホースマンの移動できるマスは10÷2=5となります。

攻撃相関表

属性によって攻撃に有利不利があります。
○：有利　△：少し有利　×：不利　▽：少し不利
例：たとえば、歩兵は弓兵に対して攻撃が「少し有利」です。

防御側＼攻撃側	歩兵	騎兵	飛兵	弓兵	槍兵	水兵	アンデッド	スライム	僧侶	魔族	霊	盗賊	魔法使い	ガードマン	水上モンスター
歩兵		×	▽	△	○										
盗賊		×	▽	△	○										
魔法使い		×	▽	△	○										
騎兵	○		▽	△	×	△			○			○	○	○	
飛兵	△	△		×	△	△			△			△	△	△	
弓兵	▽	▽	○		▽	▽			▽			▽	▽	▽	
槍兵	×	○	▽	△		▽			▽			○	○	▽	
ガードマン		×	▽	△	△		△	○			△				
僧侶		×	▽	△	△		○			○	○				
水兵		▽	▽	△	△										△

クラスチェンジ表

エルウィン AT+2,攻撃力修正+1,防御力修正+1
ファイター
ロード
ナイト
シャーマン
ビショップ
ハイロード
ハイランダー
マジックナイト
メイジ
セイント
キング
ソードマスター
ナイトマスター
グランナイト
シルバーナイト
アークメイジ
リアナ 防御力修正+2,MP+2
クレリック
シャーマン
ヒーラー
ロード
メイジ
マジックナイト
プリースト
ビショップ
ハイロード
アークメイジ
シルバーナイト
パラディン
ハイプリースト
ウィザード
セージ
セイント
シェリー 攻撃力修正+2,MV+1
ファイター
ロード
ホークナイト
シャーマン
ハイロード
ユニコーンナイト
ドラゴンナイト
ビショップ
メイジ
セイント
レンジャー
パラディン
ドラゴンロード
シルバーナイト
ウィザード
アークメイジ
ヘイン MP+6
ウォーロック
シャーマン
ソーサラー
ロード
プリースト
ビショップ
メイジ
マジックナイト
ハイロード
ハイプリースト
セイント
ウィザード
アークメイジ
セージ
パラディン
ソードマスター
スコット 攻撃力修正+2
ファイター
ホークナイト
ナイト
ロード
ドラゴンナイト
マジックナイト
ハイランダー
プリースト
ハイロード
ドラゴンロード
シルバーナイト
グランナイト
ナイトマスター
パラディン
セージ
セイント

※名前の横にあるデータは各指揮官特有の能力値と、攻撃及び防御力修正値

ゲームのコツとヒント

ＨＰとＭＰ回復はこまめにしよう！

指揮官は治療コマンドで『ＨＰ３、ＭＰ２』だけ回復できます。更に指揮官の上下左右に隣接する部下ユニットはターンごとにＨＰが３回復するから、部下の配置には注意しよう。

アイテムをうまく使おう！

ショップで買ったり、アイテムをもっている指揮官を倒せば手に入りますが、マップ上に隠されている場合もあります。指揮官がその場所に移動すれば自動的に手に入ります。

指揮官をうまく使おう！

指揮官は強くて魔法が使え、部下のＨＰを回復することもできます。その上指揮範囲内の部下の戦闘を有利にできます。また、「指令コマンド」で部下を自動操作させれば、手間も省けて作戦に集中できるでしょう。

経験値を獲得しよう！

経験値を稼げばレベルやクラスも高くなります。ただし指揮官がやられるとその部隊は全滅し、消滅した部下の経験値は入りません。力に余裕のあるときは、部下を一人ずつ倒せばよいでしょう。また指揮官をなんとかシナリオ終了までもたすことができればボーナスが入りますので、やられないように作戦を立てましょう。

攻撃相関表をよく見てね！

この表をみて、相性のよくない敵とはなるべく戦いを避けましょう。

クラスチェンジについて

「自軍指揮官ユニット表」にはクラスチェンジに伴う能力が記されています。どういう指揮官にしたいか計画をしっかり立てましょう。（ＡＴ、ＤＦ、ＭＰの値、使える魔法、雇える傭兵はクラスチェンジのたびに累積します）。

傭兵残数による成長もある！

傭兵をあまり死なないようにすると、シナリオクリア時ごとにコンピューターに記録され、これが一定数に達するたびに指揮官の攻撃力修正値（Ａ＋）は１上昇します。攻撃力修正値はこれ以外にアップさせる方法はありません。

魔法をうまく使おう！

魔法をうまく使えば、成長が遅れて弱くなっている指揮官でも、敵に立ち向かうことができます。攻撃魔法だけでなく、アタックやプロテクションなどの補助魔法も有効に使いましょう。

傭兵の自動操作について

「指令」コマンドの設定で傭兵たちは自動に動かすことができます。この時移動順ナンバーを前線の指揮官から若くなるようにすれば、味方同士の渋滞を防ぐことができます。

敵のフェイズを高速化
ゲーム速度を高速化したとき、自動操作中は指揮官と攻撃を行う部下以外にはカーソルが合いません。そのため指揮官との距離が離れすぎた部下は画面外で動いていることもありますから、注意してください。また、敵のフェイズ中にBボタンを押し続けると、ユニット選択時のカーソル移動をカットできるので、より高速にできます。ただし戦況が分かりづらくなるので、状況に応じて使い分けてください。

指揮官がやられたら…
敗北条件にある指揮官がやられるとゲームオーバーとなりますが、そうでない指揮官は次のシナリオから復活できます。しかしその指揮官は、このシナリオのボーナスはもらえず、また部下の傭兵も全滅したとみなされてしまいます。
更に各指揮官のやられた回数（敗北数）でエンディングが変化します。

ルーンストーンってなに？
マップ上でルーンストーンを見つけることができます。これをそうびしているキャラクターがレベル１０になると（すでになっていてもＯＫ）、クラスチェンジの最初の分岐点にもどることができます。つまり二重に成長させられる分強力な指揮官を育てることができるのです。ただし１度使うとこのアイテムはなくなってしまうので、注意が必要です。

コントロールパットでリセット
Ａ、Ｂ、Ｃ、ＳＴＡＲＴボタンの４つを同時に押せばリセットされます。

敵の移動範囲を見る
敵やＮＰＣにカーソルを合わせＣボタンを押すとデータが表示されます（もう一度押せば消えます。この時ボタンを押し続けると移動範囲が表示されます）。

ステージ攻略　ちょっと伝授

・１面：レオンやレアードは強いので、早めにバルドーを倒しましょう。

・２面：ヘインがアタックを覚えていないなら、無理せず上に向かいましょう。ひょっとしたら敵が隠れているかも知れません。